

**PENGEMBANGAN MEDIA NABATA (NAMA BANGUN DATAR)
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI MENGENAL
BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS II SDN BURENGAN 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH

SITI NIKMATHUL FITRIYAH

NPM: 2114060148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:
SITI NIKMATHUL FITRIYAH
NPM: 2114060148

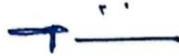
Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA NABATA (NAMA BANGUN DATAR)
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA METERI MENGENAL
BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS II SDN BURENGAN I**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 04 Juli 2025

Pembimbing I


SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713037304

Pembimbing II


NURSALIM, S.Pd., MH.
NIDN. 0005016901

Skripsi Oleh:

SITI NIKMATHUL FITRIYAH

NPM: 2114060148

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA NABATA (NAMA BANGUN DATAR)
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA METERI MENGENAL
BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS II SDN BURENGAN I**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2025

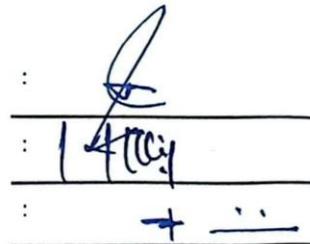
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrino Sahari, S.Pd., M.Pd. :

2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd. :

3. Penguji II : Nursalim, S.Pd., M.H. :



UN PGRI
Kediri
PGSD
Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Siti Nikmathul Fitriyah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 17 Desember 2001
NPM : 2114060148
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan



SITI NIKMATHUL FITRIYAH

NPM. 2114060148

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

Dan satu lagi, Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah : 286)

Takdir milik Allah, tapi usaha dan do'a milik kita. Terus berdo'a sampai bismillah menjadi alhamdulillah.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku, ayah dan ibu yang sangat kucintai, keluarga, serta orang-orang yang selalu memberikan dukungan serta do'a akan disetiap langkah perjuanganku. Semoga aku mampu membahagiakan kedua orang tuaku dan mereka dapat melihatku sukses atas hasil do'a dan dukungan mereka. Kasih sayang dan do'a yang tulus menjadi sebuah semangat dan lancarnya perjalananku. Aku tak akan sanggup membalas jasmu selama ini. Aku bersyukur telah memiliki orang-orang yang mencintai dan mendukungku. Aku ucapkan terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keselamatan, kebahagiaan, kasih dan sayang yang tiada tara.

RINGKASAN

Siti Nikmathul Fitriyah Pengembangan Media Nabata (Nama Bangun Datar) Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Mengenal Bangun Datar Untuk Siswa Kelas II SDN Burengan 1.

Kata Kunci: pengembangan, Nabata, *articulate storyline*

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi, berdasarkan hasil observasi guru masih menggunakan buku penunjang untuk menerangkan materi, sehingga siswa menjadi bosan, lemas dan mengantuk mendengar penjelasan dari guru. Selain itu guru menggunakan media kertas yang dibentuk menjadi bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan bagaimana kevalidan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1, (2) mendeskripsikan bagaimana keefektifan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1, (3) mendeskripsikan bagaimana kepraktisan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN Burengan 1 yang berjumlah 26 siswa. Teknis pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan deskriptis kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor presentase 86% dan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 84% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket guru mendapatkan skor presentase 90% dan angket siswa pada uji coba skala luas mendapatkan skor presentase 92,8% dengan katagori sangat praktis. Serta hasil keefektifan dilakukan oleh peserta didik yang berjumlah 20 siswa. Setelah menggunakan media Nabata dari 20 siswa terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Sehingga skor presentase keefektifan mendapatkan 90% dengan katagori sangat efektif. Berdasarkan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media Nabata (Nama Bangun Datar) berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1 ini layak untuk digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Matematika di kelas II SDN Burengan 1.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan PGSD. Penulisan seminar proposal ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing selama proses penyusunan skripsi;
5. Nursalim, S.Pd., MH. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing selama proses penyusunan skripsi;
6. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya serta mendidik penulis selama masa kuliah.
7. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Ayah Mustofa dan Ibu Umi Kulsum yang telah membesarkan saya hingga saat ini. Terima kasih selalu mendoakan yang terbaik dan memberikan dukungan moril maupun material.
8. Kepada kakak saya Rita Riyana dan adik saya M. Bagus Riza Taufichi terimakasih banyak atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

9. Teman dekat *Rovering To Succes*, terima kasih telah mendengarkan, memberikan bantuan dan hiburan selama penulis menyusun skripsi ini.
10. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebut satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Terakhir penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, melawan dirinya yang *introvert*, pemalu, dan selalu *insecure* atau merasa kurang pada dirinya sendiri, seorang perempuan sederhana dengan impian tinggi. Terima kasih kepada penulis skripsi ini yaitu diri saya sendiri Siti Nikmathul Fitriyah yang telah kuat melewati lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 04 Juli 2025



Siti Nikmathul Fitriyah
NPM. 2114060148

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Penelitian Terdahulu.....	8
B. Kajian Teori.....	9
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	26
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	33

D. Validasi Produk.....	33
E. Uji Coba Produk.....	35
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	43
H. Norma Pengujian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Data Produk Hasil Pengembangan	47
B. Data Uji Coba	58
C. Revisi Produk	64
D. Kajian Produk Akhir.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

2.1	: CP dan TP Matematika Kelas	16
2.2	: Kerangka Berfikir.....	20
3.1	: Storyboard Media Nabata.....	23
3.2	: Media Nabata.....	27
3.3	: Pedoman Wawancara.....	34
3.4	: Angket Uji Validasi Ahli Materi.....	35
3.5	: Angket Uji Validasi Ahli Madia	36
3.6	: Angket Kepraktisan Guru Terhadap Media Nabata	37
3.7	: Angket Kepraktisan Siswa Terhadap Media Nabata	38
3.8	: Lembar Instrumen Penilaian Keefektifa.....	39
3.9	: Ketentuan Pemberian Skor Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	40
3.10	: Kriteria Presentase Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	41
3.11	: Ketentuan Pemberian Skor Lembar Kepraktisan Guru	41
3.12	: Kriteria Presentase Hasil Angket Kepraktisan Guru	42
3.13	: Kriteria Presentase Hasil Belajar.....	43
4.1	: Hasil Desain Produk.....	48
4.2	: Validasi Ahli Materi.....	52
4.3	: Validasi Ahli Madia	54
4.4	: Nilai Soal Evaluasi Uji Terbatas.....	57
4.5	: Data Angket Respon Guru.....	58
4.6	: Data Angket Respon Siswa	59

4.7	: Nilai Soal Evaluasi Uji Luas	60
4.8	: Data Angket Respon Siswa Skala Luas.....	62
4.9	: Saran dan Revisi Produk	63

DAFTAR GAMBAR

2.1	: Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	12
2.2	: Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	13
2.3	: Menu dari <i>Articulate Storyline</i>	13
2.4	: Animasi Karakter pada <i>Articulate Storyline</i>	14
2.5	: Segitiga.....	19
2.6	: Persegi	19
2.7	: Persegi Panjang	20
2.8	: Segi Lima	20
2.9	: Segi Enam.....	20
2.10	: Lingkaran.....	21
3.1	: Tahap penelitian R&D model ADDIE.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu pendewasaan dalam setiap individu agar dapat mengelola potensi dan keterampilan yang dimiliki (Ro'azah, 2021). Pada pendidikan terdapat pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi bagi siswa, antar siswa menggunakan pendidik serta sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Jika pengajar hanya mengungkapkan tanpa melibatkan siswa pada proses pembelajaran, siswa akan merasa bosan, jenuh bahkan cenderung tak tahu mata pelajaran yang disampaikan. Guru menjadi ujung tombak dalam keberhasilan pembelajaran matematika yang memiliki peran khusus pada saat melaksanakan pembelajaran. (Tim et al., 2021; Uno, 2012:15) pengajar memiliki arti yaitu orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, serta membimbing peserta didik.

Pemahaman materi pembelajaran akan menjadi lebih mudah apa bila pendidik menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat. Media merupakan suatu komponen yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan segala kekuatan yang berusaha untuk menjadi alasan utama dalam melakukan suatu proses memproduksi konten media pada era digital (Nugroho, 2023). Menurut Nurrita (2018: 172) media pembelajaran adalah suatu sumber pembelajaran yang bisa membantu pendidik dalam memperbanyak pengetahuan siswa, dengan banyaknya jenis media pembelajaran bagi guru kemudian pendidik bisa memberikan bahan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media termasuk alat peraga yang berfungsi dengan baik apabila media tersebut bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan bagi anak (Andrijati, 2014).

Kurikulum merupakan sebuah alat untuk digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan serta membuat pedoman dalam pembelajaran disemua jenjang pendidikan. Upaya yang dilakukan supaya bisa mencapai tujuan pendidikan adalah kurikulum yang digunakan dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dari masa ke masa. Berkali-kali kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia berubah-ubah dan memunculkan pendapat atau opini negatif dari Masyarakat bahwa kurikulum lebih condong bernuansa politik dari pada kebutuhan yang mendesak (Julaeha, 2019).

Kurikulum merdeka memiliki mata pelajaran umum. Salah satu mata pelajaran umumnya adalah matematika. Menurut Pangesti (2017: 35) yang saat ini terjadi di sekolah pada saat pembelajaran matematika cenderung bersifat konvensional, sebagai contohnya adalah guru yang selalu mendominasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dan buku pelajaran yang dijadikan satu-satunya sumber pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran digunakan. Persoalan yang menjadikan matematika sebagai salah satu ancaman dan dianggap sulit bagi siswa karena persoalan pada proses pembelajaran yang dilakukan salah (Prastowo, 2019:78).

Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Menurut Febriyanti & Aim (2021), pembelajaran matematika sebaiknya memanfaatkan media atau bahan ajar yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran Matematika, penggunaan media harus mampu membantu siswa memahami dan menguasai suatu konsep agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran Matematika tidak hanya menekankan pemahaman materi melalui membaca atau mendengarkan saja, melainkan lebih berfokus pada bagaimana siswa mampu memecahkan permasalahan yang diberikan (Adi et al., 2020). Adapun media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan materi geometri, salah satunya adalah tentang

mengenal bangun datar. Materi geometri merupakan konsep bangun datar yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa sekolah dasar (Utami et al.,2020:12). Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya benda-benda di lingkungan sekitar yang memiliki bentuk bangun datar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Burengan 1 kelas 2, siswa saat pembelajaran berlangsung khususnya materi “Mengenal Bangun Datar” pendidik masih menggunakan buku penunjang untuk menerangkan materi, dan pendidik menggunakan media hanya dari kertas yang dibentuk menjadi bangun datar, sehingga motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran kurang tampak. Padahal dalam proses pembelajaran salah satu unsur pendukung yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna apalagi untuk anak-anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran, seperti yang disampaikan Nurrita (2018: 174) menyatakan bahwa media pembelajaran suatu alat yang bisa membantu dalam proses pembelajaran sehingga materi yang akan disampaikan akan menjadi lebih jelas dan dalam tujuan pendidikan atau pembelajaran yang bisa tercapai dengan efektif dan efisien.

Dalam hal ini menyebabkan siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang mana telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas II SDN Burengan 1 masih di bawah KKTP. Dimana dari 26 siswa kelas II terdapat 15 siswa yang belum mampu untuk mengenal bangun datar dengan nilai di bawah KKTP. Maka hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu menguasai materi mengenal bangun datar.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka diperlukan solusi untuk memecahkan masalah yaitu dengan salah satunya mengembangkan media nabata berbasis *articulate storyline*. Seperti pendapat Yanto (2019: 76), media pembelajaran interaktif adalah satu diantaranya jawaban atas permasalahan pembelajaran dan mengemas suatu media pembelajaran menjadi *software* komputer atau *mobile* serta juga

bisa menambahkan animasi peraga untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan memahami konsep dalam pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran interaktif yaitu proses dalam pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas dalam belajar bisa ditingkatkan dan proses dalam pembelajaran bisa dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap siswa dapat ditingkatkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan daya ingat dan pola pikir yang efektif bagi siswa. Dengan demikian media nabata interaktif ini bersifat fleksibel.

Articulate storyline sebuah aplikasi yang dibuat untuk pembuatan media interaktif dan setiap file ini terdiri dari slide yang bisa dikelompokkan menjadi beberapa cuplikan supaya bisa membantu dalam pengorganisasian (Donnellan, 2021). Sehingga dengan adanya articulate storyline ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa terhindar dari kejenuhan dan merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan media pembelajaran ini siswa ataupun pendidik juga memiliki kesempatan untuk menemukan hal-hal yang baru yang mereka temui.

Media pembelajaran interaktif yang akan dibuat bernama “Nabata” dan nanti akan dikemas dengan lengkap dan jelas sesuai tujuan pembelajaran, disertai games sekaligus jawaban yang interaktif sehingga siswa bisa mengulang kembali dalam menjawab soal yang ada di games jika hasil yang didapatkan salah, video pembelajaran sesuai dengan materi dan animasi yang sangat menarik. Hasil akhir dari media pembelajaran interaktif ini yaitu berupa html yang bisa diakses melalui computer maupun *android*. Media ini sangat flaksibel, efisien yang mana dapat digunakan dimana saja serta media ini dapat diakses dengan *offline* maupun *online*.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian *Research and Development* yang berjudul “Pengembangan Media Nabata Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Mengenal Bangun Datar Untuk Siswa Kelas II SDN Burengan 1”. Dengan adanya

penelitian ini maka harapannya adalah media pembelajaran interaktif ini dapat dirancang menjadi sebuah sarana pendukung dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa khususnya kelas 2 dalam memahami serta mengetahui ciri-ciri dan berbagai jenis bangun datar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, sudah ditegaskan bahwa pokok permasalahan yang akan diteliti ini yaitu tentang pengembangan media nabata berbasis *articulate storyline* pada materi nama bangun datar untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut akan diidentifikasi masalah terkait dalam pokok permasalahan tersebut, antara lain pendidik masih menggunakan buku penunjang untuk menerangkan materi. Sehingga dapat diidentifikasi permasalahan tersebut “Apakah siswa khususnya kelas 2 merasa bosan dan mengantuk saat mempelajari materi nama bangun datar hanya dengan mengandalkan buku penunjang untuk menerangkan materi pembelajaran?”.

Permasalahan kedua adalah pendidik menggunakan media kertas yang dibentuk bangun datar yang monoton saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media kertas yang hanya dibentuk bangun datar sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa siswa melakukan interaksi secara langsung dengan media tersebut. Maka dapat diidentifikasi permasalahan yang kedua adalah “Apakah media kertas yang dibentuk bangun datar yang diberikan pendidik untuk siswa sudah dapat memberikan hasil belajar yang baik?”.

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan diatas maka bisa diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu “Apakah pendidik membutuhkan media pembelajaran interaktif pendukung berbasis *articulate storyline* dengan materi nama bangun datar?”.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1?
2. Bagaimana keefektifan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1?
3. Bagaimana kepraktisan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1?

D. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendiskripsikan bagaimana kevalidan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1.
2. Untuk mendiskripsikan bagaimana keefektifan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1.
3. Untuk mendiskripsikan bagaimana kepraktisan media Nabata berbasis *articulate storyline* pada materi mengenal bangun datar untuk siswa kelas II SDN Burengan 1.

E. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu, kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan menggunakan media

pembelajaran di Sekolah Dasar terutama pada materi Nama Bangu Datar.

2. Kegunaan Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa, sehingga siswa lebih memahami materi.
 - b. Bagi Guru Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru terkait pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81-87.
- Ariani, Y. (2020). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains*, 9(1), 1-8.a
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3*. UNP PRESS.
- Diy, Ima Jateng. Materi Matematika Kelas 2 Bab 4. Diakses pada Oktober 26, 2024, dari <https://www.ima-jateng-diy.com/web/wp-content/uploads/2020/10/MATERI-MATEMATIKA-KELAS-2-BAB-4.pdf>.
- Donnellan, J. (2021). Articulate Storyline 360. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(3), 251-260.
- Duha, A., Harefa, D. 2024. *Pemahaman Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP. Jawa Barat: Jejak, Anggota IKAPI*.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021, November). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 588-597).
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika pada materi bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1409-1417.
- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran tematik abad 21 bagi siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159-170.
- Hamzah B. Uno. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 41-48.
- Isrok'atun., Rosmala, A. 2018. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. 7(2).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Kemdikbud. Sistem Informasi Kurikulum Nasional. Diakses pada Oktober 26, 2024, dari https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf.
- Kurniawati, L., Mulbasari, A. S., & Nurlaela, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Manusia dan Lingkungan kelas V SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 125-134.
- Nizwardi, Jalinus, and Ambiya. 2016. "Media & Sumber Belajar." Jakarta: kencana: 1-236.
- Nugroho, Catur. (2023). Medianomics Ekonomi Politik Media di Era Digital. Jakarta: Kencana.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Pangesti, F. T. P., & Retnowati, E. (2017). Pengembangan bahan ajar geometri SMP berbasis cognitive load theory berorientasi pada prestasi belajar siswa. *Pythagoras*, 12(1), 33-46.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Pratini, H. S., & Prihatini, E. Y. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Adobe Flash Professional CS5. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 121-132.
- Ponidi, N. A. K. D., Trisnawati, D. P., Erliza Septia Nagara, M. K., Dwi Puastuti, W. A., & Leni Anggraeni, B. H. (2021). Model pembelajaran inovatif dan efektif. Penerbit Adab.

- Ro'azah, A. (2021). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Rusmayana. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. Bogor: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rusmin, L., Hasan, S., & Rabani, L. (2022). Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 174-182.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Tim May, Malcolm Williams, Richard Wiggins, and P. A. B. (2021). *Pelaksanaan Evaluasi Proses Pembelajaran Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadiin, Desa Sidoarjo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021 Dwi. 1*, 154–165.
- Utami, D., Nur'aeni, E., & Nugraha, A. (2020). Desain Didaktis Luas Daerah Segi Empat Sembarang Berbasis Model Pembelajaran SPADE. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 11-18.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408.
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, W., & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi TA

2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5394-5411.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.